

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang dapat kita pandang sebagai suatu proses atau cara yang tepat guna meningkatkan suatu kualitas sumber daya manusia yang cakap, terampil, dapat berpikir dengan sistematis, kritis, dan memiliki suatu daya saing yang cukup tinggi dalam berbagai bidang kehidupan. Melalui sistem pendidikan yang baik dan optimal dalam pengimplementasiannya, maka akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional guna mewujudkan bangsa yang maju, dan membangun karakter bangsa yang bermartabat. Hal ini didukung oleh UU No 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional.

Keberlangsungan suatu proses belajar dan pembelajaran yang ideal akan tercapai bila adanya suatu dukungan dari seluruh komponen pendidikan. Keberhasilan dari proses belajar itu sendiri akan tercapai apabila ditemui suatu tanda atau indikator bahwa proses pembelajaran tersebut dapat mengubah sikap dan perilaku siswa ke arah hal yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan suatu potensi, kecakapan, maupun karakteristik dalam diri peserta didik dengan melalui usaha sadar dan terencana. Ketiga hal itu merupakan suatu modal utama yang akan meningkatkan suatu kualitas sumber daya manusia suatu negara (SDM).

Kualitas SDM merupakan ukuran kemajuan suatu negara (Putra, 2016:26). Pada hakikatnya belajar itu merupakan suatu proses aktif yang dituntut untuk melakukan interaksi dengan membangun hubungan yang melibatkan proses kognitif, dimana siswa bersangkutan akan mendapatkan suatu stimulus yang akan mendorong adanya proses perubahan perilaku individu. Oleh karena itu, ketepatan pembelajaran yang telah diupayakan akan menunjang suatu keberhasilan terlaksananya pendidikan di suatu negara.

Pembelajaran Akuntansi di SMA merupakan suatu bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran ekonomi berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Sedangkan di jurusan Akuntansi, Pendidikan

Akuntansi, atau di beberapa jurusan yang berhubungan dengan Akuntansi di perguruan tinggi, mata kuliah yang terkait dengan akuntansi merupakan bagian dari kurikulum inti, sebagaimana di atur dalam Kemendiknas No. 232 Tahun 2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa.

Menurut pengamatan/observasi yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa angkatan 2016 kelas A jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia, sekitar 80 % mahasiswa dari total 44 mahasiswa menyatakan bahwa akuntansi sulit dipahami dan dimengerti. Beberapa responden mengemukakan bahwa alasan sulitnya pembelajaran akuntansi adalah memerlukan pemahaman konsep dan kemampuan berhitung yang baik.

Melihat fenomena di atas, maka tercipta sebuah ide untuk membuat media pembelajaran akuntansi yang inovatif, kreatif, interaktif dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan dukungan teknologi dan informasi. Dukungan teknologi dan informasi dalam pembelajaran dapat memberikan inovasi dan kemudahan guna menciptakan keefektifan, serta efisiensi terhadap proses pembelajaran. Riset yang dilakukan oleh Buckingham (2007:116) menunjukkan bahwa, siswa dapat belajar menggunakan media yang sebagian besar melalui mencoba, eksplorasi, eksperimen, dan permainan yang dimana dibutuhkan kolaborasi dengan orang lain, baik dalam tatap muka dan dalam bentuk virtual, yang akan menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan mengakibatkan terjadinya interaksi proses penyampaian informasi atau materi, dimana dalam penyampaiannya dapat menggunakan media atau alat-alat sebagai perantara yang akan memudahkan mencapai tujuan instruksional. Media atau alat-alat dapat digunakan sebagai perantara dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian informasi yang disebut media pembelajaran.

Dukungan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya memberikan inovasi dan kemudahan guna menciptakan keefektifan, serta efisiensi terhadap proses pembelajaran. Riset yang dilakukan oleh Buckingham (2007:116) menunjukkan bahwa, siswa dapat belajar menggunakan media yang sebagian besar melalui mencoba, eksplorasi, eksperimen, dan permainan yang dimana dibutuhkan

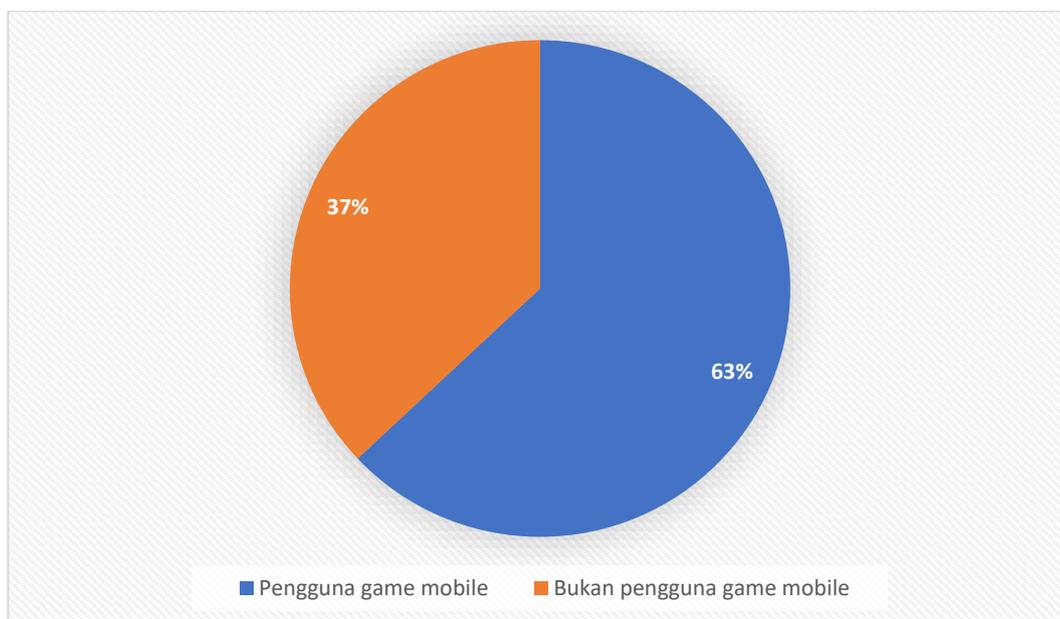
kolaborasi dengan orang lain, baik dalam tatap muka dan dalam bentuk virtual, yang akan menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan mengakibatkan terjadinya interaksi proses penyampaian informasi atau materi, dimana dalam penyampaiannya dapat menggunakan media atau alat-alat sebagai perantara yang akan memudahkan mencapai tujuan instruksional. Media atau alat-alat dapat digunakan sebagai perantara dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian informasi yang disebut media pembelajaran.

Kedudukan suatu media dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan menggunakan media sebagai perantara, akan membantu dalam menutupi kekurangan dan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Salah satu media pembelajaran yang pada saat ini telah mulai dikembangkan adalah *Game* Edukasi. Menurut Susanto (dalam Putra, 2016:28) menyebutkan bahwa “*game* berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mensurport peserta agar terlibat lebih aktif dan memberi respon.”

Pada beberapa dekade akhir ini, telah banyak hasil riset yang membuktikan bahwa pembelajaran maupun pelatihan berbasis *game* lebih efektif daripada pelatihan mana pun. Penelitian *Gamification* ini dikemukakan oleh Hamari et al (2014:3029) bahwa mayoritas penelitian yang telah ditinjau, *gamification* menghasilkan efek dan manfaat yang positif dari beberapa cara pelatihan yang lainnya.

Hal ini telah mengungkapkan bahwa *game* (permainan) selalu menarik untuk diikuti dan lebih mudah untuk dipahami dengan bantuan gambar maupun kartun yang terdapat didalamnya. Menurut Sudjana dan Susanto (dalam Putra, 2016:28), kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Bentuk *game* ini akan dikemas dalam suatu aplikasi program komputer berbasis *Windows* yang akan menampilkan suatu permasalahan, dengan begitu pemakai (*user*) akan diminta mencari solusi dalam pemecahannya sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Sedangkan sebagaimana dipaparkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Selular (2019) di Indonesia ternyata persentase penggunaan

fitur yang terdapat pada *smartphone android* dan juga *smartphone tablet* terbesar adalah untuk bermain *game*, berikut data pengguna *android* yang mengunduh *game* di Indonesia.



**Gambar 1.1**

**Data pengguna ponsel pintar *android* yang mengunduh *game* di Indonesia**  
*Sumber:* selular.id Tahun 2019 (Data diolah)

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone Android* di Indonesia sebagian besar adalah bermain *game*, yaitu sebesar 63%, dan pengguna yang tidak menggunakan *game mobile* adalah sebesar 37%. Dengan demikian dapat kita ketahui bahwa minat pengguna *smartphone* adalah untuk bermain *game*.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada *smartphone* tidak lepas dari kurangnya ketersediaan aplikasi pada *smartphone* yang berbasis edukasi. Menurut data yang diperoleh Appbrain (2020) menyatakan bahwa, *game* pada pasar aplikasi sistem operasi *android* yang berjenis *game* edukasi hanya tersedia 7,37% dari total keseluruhan jenis *game* diseluruh dunia. Maka dari itu, pengguna *android* lebih memilih jenis *game casual* untuk di unduh yang dapat menyebabkan kecanduan bermain jenis *game* tersebut.

Selain itu, belum adanya ketersediaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran pada jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan

Indonesia yang menjadi dorongan peneliti untuk mengembangkan *game* edukasi yang akan menjadi solusi kurangnya ketersediaan *game* edukasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Tjibeng (2013) mengemukakan bahwa di beberapa Kota besar di Indonesia ditemukan bahwa terdapat 45,3% dari anak remaja yang bermain *game* dalam kurun waktu beberapa bulan dan tidak berniat untuk berhenti. Sedangkan dalam Pontes et al (2019) *WHO (World Health Organization)* menyatakan bahwa kecanduan bermain *game* adalah suatu penyakit yang termasuk dalam golongan gangguan kesehatan jiwa.

Berdasarkan pemaparan di atas membuktikan bahwa pembelajaran akuntansi masih dianggap sulit oleh kebanyakan siswa maupun mahasiswa. Dengan adanya media pembelajaran *game* akuntansi ini akan membantu dan memotivasi siswa untuk lebih mudah dalam mengingat bahan ajar yang disampaikan oleh guru karena disajikan dengan suatu bentuk tampilan yang menarik dan menantang bagi siswa maupun mahasiswa untuk menyelesaikannya. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mendorong pembuatan *game* pembelajaran yang tadinya hanya manual menjadi suatu aplikasi *game* akuntansi dalam bentuk *software* yang dimainkan dengan alat bantu komputer atau laptop, yang pada saat ini sebagian besar masyarakat sudah memilikinya. Dalam bentuk media seperti ini siswa diharapkan akan lebih mudah memahami, mengingat, dan mengaplikasikan materi pelajaran akuntansi yang sedang dipelajari. Berdasarkan pada beberapa fenomena yang ada maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Game* Edukasi "ACCOUNTING QUIZ" Berbasis *Android* sebagai Media Pendukung Pembelajaran Akuntansi".

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Brown (1983:17) menyatakan bahwa "*educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning*", semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran individu masing-masing. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dari proses pembelajaran. Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, tentunya akan menjadi tuntutan bagi praktisi pembelajaran untuk menyediakan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Maka dari itu, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang berbentuk *game* edukasi akan menjadi suatu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, dikarenakan penggunaan *smartphone* pada kalangan pelajar sudah menjadi hal yang biasa. Selain itu, penggunaan gamifikasi yang pesat dalam dunia pendidikan saat ini belum dimanfaatkan secara optimal, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran. Sebagaimana telah dilakukan penelitian terdahulu oleh Hamari (2014:3025) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam dunia pendidikan memiliki efek yang positif pada kebanyakan siswa yang di uji coba, sedangkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Buckley (2016:1173) menyimpulkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran memberikan motivasi kepada siswa untuk mengetahui pembelajaran lebih lagi. Wijayanto dan Istianah (2017:346) menunjukkan bahwa media *game* edukasi memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar. Di samping itu, sering ditemui dalam lingkungan sekolah antara lain rendahnya daya tarik siswa dalam memperhatikan, kecenderungan siswa. Penggunaan media yang kurang bervariasi dalam menggunakan teknologi informasi menyebabkan kurangnya pemberdayaan teknologi yang ada pada saat ini, yang salah satunya adalah *smartphone android*. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Game* Edukasi “ACCOUNTING QUIZ” berbasis *Android* pada pembelajaran Akuntansi.

### C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, dengan ini terdapat 3 pihak dalam penelitian ini yaitu pengembang, *evaluator*, dan pengguna. Maka dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* “ACCOUNTING QUIZ” sebagai media pendukung pembelajaran Akuntansi?

2. Bagaimana kelayakan media (*evaluator*) pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* “ACCOUNTING QUIZ” sebagai media pendukung pembelajaran Akuntansi?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* “ACCOUNTING QUIZ” sebagai media pendukung pembelajaran Akuntansi?

#### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari pengembangan yang akan dicapai adalah:

1. Mengembangkan *game* edukasi berbasis *android* “ACCOUNTING QUIZ” sebagai media pendukung pembelajaran Akuntansi.
2. Mengetahui kelayakan *game* edukasi berbasis *android* “ACCOUNTING QUIZ” sebagai media pendukung pembelajaran Akuntansi.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pengembangan pengembangan *game* edukasi berbasis *android* “ACCOUNTING QUIZ” sebagai media pendukung pembelajaran Akuntansi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai referensi teori mengenai bahan ajar dengan adanya media *game* Edukasi “ACCOUNTING QUIZ” berbasis *android* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan dalam memahami materi akuntansi yang sedang diberikan.

##### 2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi mahasiswa adalah mendapatkan media edukasi yang menarik dan mudah dalam mengaplikasikan baik sebagai pendukung pembelajaran di kelas maupun belajar secara individu di rumah.

- b. Bagi dosen adalah menambah pengetahuan dan meningkatkan kreativitas sebagai tambahan referensi terkait dengan pembuatan alternatif media *game* edukasi “ACCOUNTING QUIZ” berbasis *android* dalam pelaksanaan pembelajaran Akuntansi.

Bagi peneliti sebagai seorang calon pendidik adalah sebagai tambahan pengetahuan mengenai penggunaan *game* edukasi berbasis *android* dalam pelaksanaan pembelajaran Akuntansi